



GACETA DEL CONGRESO

SENADO Y CÁMARA

(Artículo 36, Ley 5a. de 1992)
 IMPRENTA NACIONAL DE COLOMBIA
 www.imprenta.gov.co

ISSN 0123 - 9066

AÑO XX - Nº 370

Bogotá, D. C., viernes, 3 de junio de 2011

EDICIÓN DE 16 PÁGINAS

DIRECTORES:

EMILIO RAMÓN OTERO DAJUD
 SECRETARIO GENERAL DEL SENADO
 www.secretariasenado.gov.co

JESÚS ALFONSO RODRÍGUEZ CAMARGO
 SECRETARIO GENERAL DE LA CÁMARA
 www.camara.gov.co

RAMA LEGISLATIVA DEL PODER PÚBLICO

CÁMARA DE REPRESENTANTES

PONENCIAS

INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

Bogotá, D. C., mayo 26 de 2011

Honorable Representante

DIELA LILIANA BENAVIDES SOLARTE

Presidente Comisión Séptima Constitucional

Cámara de Representantes

Ciudad

Referencia: Informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.*

Respetada señora Presidente, reciba un cordial saludo:

En cumplimiento de la honrosa designación efectuada por la Mesa Directiva de la Comisión Séptima Constitucional Permanente de la honorable Cámara de Representantes, presento el informe de ponencia para segundo debate al Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones*, en los siguientes términos.

Antecedentes

1. Consideraciones generales
2. Creciente influencia de los videojuegos
 - 2.1 Violencia
 - 2.2 Discriminación sexual en los videojuegos.
 - 2.3 Discriminación racial en los videojuegos.
 - 2.4. Consecuencias mentales.
 - 2.5 Consecuencias físicas.
3. Estudios y experiencias sobre la influencia de los videojuegos.
4. Tendencia internacional de regulación.

- 4.1 Europa.
- 4.2 Estados Unidos.
- 4.3 Latinoamérica.
- 4.4 Supranacional.
5. Clasificación de videojuegos en el mundo.
 - 5.1 Riesgos de la no regulación.
6. Informes rendidos por la subcomisión de estudio en primer debate con modificaciones al articulado
 - 6.1 Primer informe de la subcomisión de estudio.
 - 6.2 Segundo informe de la subcomisión de estudio.
7. Proposición.
8. Texto propuesto para segundo debate.

INFORME DE PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones.

Antecedentes

Ante todo, vale resaltar que la presente iniciativa legislativa ya había sido presentada por sus autores, los honorables Senadores Alexandra Moreno Piraquive y Manuel Virgüez y la honorable Representante a la Cámara por Bogotá, Gloria Stella Díaz Ortiz, radicado en la Secretaría General de la Cámara de Representantes el día 22 de julio de 2008, como Proyecto de ley número 038 de 2008 Cámara, y publicado en la *Gaceta del Congreso* número 438 de 2008, surtiendo tres de los cuatro debates reglamentarios durante la pasada legislatura.

En aquel entonces, fue aprobado sin modificaciones por la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes el día 30 de septiembre de 2008, según consta en el Acta número 8 de la Sesión Ordinaria de la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes del treinta (30) de septiembre de 2008. El texto aprobado por la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 300 de 2009.

Posteriormente, en la Sesión Plenaria de la Cámara de Representantes del día 15 de diciembre de 2009, fue aprobado en segundo debate el texto definitivo con las modificaciones que se propusieron, según consta en el Acta de la Sesión Plenaria número 227 del quince (15) de diciembre de 2009, y el texto aprobado por la Plenaria fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 002 de 2010.

Continuó su trámite legislativo en honorable Senado de la República como Proyecto de ley número 224 de 2009 Senado pero, por cuestión de términos, no logró ser discutido en la Plenaria del Senado y fue archivado, con ponencia positiva suscrita por los honorables Senadores Claudia Rodríguez de Castellanos y Rodrigo Lara Restrepo.

Para esta oportunidad, el proyecto es presentado nuevamente por sus autores a los que se suma el apoyo del honorable Senador Carlos Alberto Baena, también del Movimiento Político MIRA. Es radicado el día 20 de julio de 2010 y publicado en la *Gaceta del Congreso* número 447 de 2010. La ponencia para primer debate fue publicada en la *Gaceta del Congreso* número 638 de 2010.

1. Consideraciones generales

Los videojuegos son sólo uno de los aspectos de la realidad actual que influyen profundamente en la construcción integral del individuo, ya que tienen un importante rol cultural y una clara importancia como alfabetizadores tecnológicos, lo que nos consta a todos nosotros con sólo observar a nuestros niños que ahora, más que nunca, tienen contacto con tecnologías como estas.

Como consecuencia de lo anterior, los videojuegos hoy son más que un producto informático; son un negocio, un instrumento de formación y, sobre todo, un gran fenómeno social. En este sentido, es claro que el Estado está constituido, entre otros, para la promoción y protección de los Derechos de sus asociados, muy especialmente, si son los niños y adolescentes. Es obligación de nosotros, como Legisladores, desarrollar medidas ante cualquier situación que ponga de manifiesto la especial vulnerabilidad de los niños y jóvenes y en este caso específico, en su condición de usuarios y consumidores de productos como los videojuegos. Por eso se requiere de una legislación concreta y que brinde claramente los criterios que la determinan, claro propósito de este proyecto.

El proyecto de ley dicta normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que explotan el uso de videojuegos. Su objetivo principal es proteger de su nociva influencia a los menores entre 14 y 18 años de edad, limitando su acceso a cada clase de juego, de acuerdo con una clasificación previa, teniendo en cuenta el grado de agresividad soportable y/o diferenciable por rango de edades.

Dado que una de las actividades más frecuentes realizadas por los menores después de la jornada estudiantil es llegar a casa y acceder a juegos de video, y quienes no tienen esa posibilidad, se acercan a establecimientos que prestan este servicio. El problema se genera cuando algunos de estos establecimientos, permiten el ingreso de menores de 14 años, descuidan medidas de seguridad, no ejercen control sobre títulos y contenidos de los videojuegos que están a disposición del público, entre otras anomalías.

Por tales razones, el proyecto define claramente a los establecimientos que serán regulados, además de señalar expresamente los criterios bajo los cuales estos establecimientos deberán funcionar. Entre ellos, desta-

camos la distancia moderada con relación a cualquier centro de educación; la prohibición del ingreso para menores de (14) años; garantizar condiciones aceptables de espacio, iluminación, ventilación, y medidas de prevención y atención de emergencias; prohibir que el acceso a los videojuegos esté acompañado de actividades como la venta de bebidas embriagantes, cigarrillos, entre otras sustancias, que vulneren la integridad física de los menores; también persigue la norma ejercer un mejor control de las autoridades de policía de las actividades que se desarrollen en el recinto, sobre todo si se tiene en cuenta que la población que frecuenta esos lugares está en la franja de los 14 a los 18 años.

Sobre la limitación del acceso a esos establecimientos de los menores de 14 años y las demás que se proponen en el proyecto, debe tenerse en cuenta que la finalidad no es limitar las posibilidades del libre desarrollo de la personalidad de los menores sino procurar su protección. Menos aún puede entenderse como una limitación al derecho a la recreación (artículo 44 de la C. P.). A este respecto ha dicho la Corte Constitucional:

“Con base en las anteriores premisas, esta Corporación juzga que la norma demandada [Decreto-ley 2737 de 1989 Código del Menor] en cuanto prohíbe el acceso de menores de 14 años a las salas de juegos electrónicos, no debe ser mirada únicamente como una limitante al derecho a la recreación –que indudablemente, lo es–, sino además, como una medida del Estado para proteger a los menores de los elementos de riesgo a que se ven expuestos al ingresar a las mencionadas salas, en aras de garantizar su desarrollo integral y armónico tal como lo dispone el mandato constitucional”. (Sentencia C-005 de 1993).

2. Creciente influencia de los videojuegos

El problema surge cuando los videojuegos dejan de ser vistos como herramientas con increíble potencial pedagógico y lúdico, para convertirse en herramientas interactivas que promueven antivalores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo.

Esto es fácilmente detectable si nos detenemos en un análisis de los contenidos que caracterizan a los videojuegos en la actualidad. Si bien es cierto, los contenidos de los videojuegos abarcan un inmenso abanico de temáticas, entre ellos, la cocina, el baile y deportes como el golf o el football, también lo es que algunas temáticas entrañan violencia, lucha, discriminación, sexualidad, entre otros, que sumadas al altísimo nivel de realismo, convierten la experiencia del videojuego en una situación que cuestiona la forma como cada individuo asume la ficción del videojuego y logra separarla de la realidad en la que efectivamente vive.

En palabras de expertos como Augusto Sánchez, del Observatorio CiberSociedad, “los juegos de video tales como el Nintendo, Sega, o Play Station son enfocados principalmente para ser utilizados por los niños y adolescentes, y precisamente por las etapas de desarrollo por las cuales ellos están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente, ya que están en constante aprendizaje, por lo tanto, los estímulos y valores que reciben deberían ser positivos”.

Aunado a esto, Diego Levis ya señalaba en 1997 que “alrededor de dos tercios de los videojuegos para consolas y para salones recreativos y un número creciente de los juegos para ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte”.

2.1 Violencia

En su investigación, Levis señala que “muchos investigadores consideran que existe un paralelismo en-

tre ver televisión y jugar a los videojuegos. Sin embargo, los videojuegos, a diferencia de la televisión o el cine no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega. Los videojuegos proponen una visión paranoide de la realidad en la que el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria y el otro siempre es un enemigo que debe ser eliminado. No hay historia ni contexto, sólo una amenaza y la necesidad de actuar”.

Por lo anterior, concluye en otro de sus documentos que “la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el ‘todo vale’ como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud”.

En este mismo sentido, los resultados de un experimento llevado a cabo por científicos norteamericanos con cientos de estudiantes de educación secundaria mostraron que se presentaba un “aumento sustancial en el nivel de crueldad de las personas luego de jugar títulos con un alto contenido de violencia”. Según estos expertos, son “tres razones por las cuales los videojuegos violentos son más perjudiciales que algunos programas de televisión y películas:

1. Identificación con el agresor: muchos juegos siguen el formato de “first person shooter”, que traducido literalmente significa “disparador en primera persona”. Esto implica que el usuario ve toda la historia a través de los ojos del protagonista, llegando incluso a identificarse emocionalmente con el personaje central del argumento.

2. Alto grado de interactividad: el jugador cumple un rol mucho más activo, en que puede escoger la forma en que atacará a sus oponentes, lo cual ayudaría a conformar una estructura de pensamiento agresiva.

3. Naturaleza adictiva: los videojuegos operan sobre la base de recompensas y castigos, tal como una máquina tragamonedas quita dinero cuando uno pierde y entrega monedas al ganar”.

Entre muchos títulos, cabe reseñar el videojuego “GTA: San Andreas”, donde el jugador, que hace el papel del protagonista, ex convicto que se mueve en el mundo de las pandillas callejeras de la Costa Oeste de Estados Unidos, realiza todo tipo de actos crueles y violentos. El videojuego ofrece una amplia gama de violencia indiscriminada, fuerte contenido sexual, consumo de drogas y lenguaje soez, además de tener la opción de hurtar más de 150 vehículos.

Lo que resulta claro es que la gran mayoría de los videojuegos están claramente delimitados tanto el éxito, en términos de matar o ganar, y el fracaso, morir o perder. No hay justificación ante la derrota. Los enemigos (alienígenas, mafiosos, asesinos, psicópatas, autoridades, etc.) se les debe eliminar físicamente para alcanzar una recompensa predeterminada. Así, las conductas violentas se presentan como aventuras que rivisten diversión.

En la cultura de los videojuegos, se considera que la violencia es una forma aceptable de resolver los conflictos. Esto, en un país como el nuestro, con un contexto de conflicto tan profundo, es de por sí altamente preocupante y contraproducente.

2.2 Discriminación sexual en los videojuegos

La “cosificación” de la mujer que hace el mercado, no se escapa a los contenidos de los videojuegos. La

figura femenina está más relacionada con los atributos físicos que con sus dotes intelectuales, morales, psicológicos o las virtudes personales. Así lo demuestra un estudio reciente de Enrique Díez Gutiérrez, titulado “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos”, en el que se analizaron 250 de los videojuegos más vendidos en el mercado.

La conclusión que obtiene es que existen estereotipos definidos en cuanto a la figura del hombre y de la mujer, ya que “de la figura masculina se resaltan valores como la fuerza, la valentía, el poder, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio o el orgullo; en resumidas cuentas, la dominación. Para la mujer se reservan la fragilidad, la pasividad, la cobardía o el conformismo; en definitiva, la sumisión”.

A su vez, resalta el hecho que “en muy pocos juegos las mujeres son heroínas que se enfrentan a los peligros con arrojo y salen vencedoras. Más bien suelen ser princesas o víctimas que rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos, dotadas de grandes senos y cinturas de avispa, debido sin duda a que frecuentemente se las presenta como meros objetos sexuales, idealización de modelos extraídos del cómic o de la pornografía”.

Señala el autor del estudio que “esta imagen de mujer que se repite una y otra vez, margina a todas las mujeres que no son modelos, como si hubiera que nacer con 15 años y morir con 20, y tener unas dimensiones antinaturales, [...]”. La gravedad de este tipo de paradigmas que reflejan los videojuegos está en que “no sólo explícitamente, sino apoyado en los deseos y fantasías que alimentan [...], el jugador y la jugadora tienen claro el rol que cumple la protagonista femenina de su juego. Se aprende de lo que se juega y sobre todo de la manera en que se juega y los papeles que se asumen. Nuestra socialización es un proceso de aprendizaje en buena parte por imitación, tendiendo a reproducir los modelos y arquetipos sociales que se repiten en nuestro entorno”.

Como resultado de lo anterior, los videojuegos presentan una “idea distorsionada de lo masculino” que “... es elevada a categoría de universal y válida [...]”. Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los protagonistas masculinos o los héroes de estos videojuegos son definidos mayoritariamente como “gente dura”. Pero, “Lo más preocupante es que la conducta de los hombres, dentro de esta visión androcéntrica del mundo, se toma como modelo, como norma. Por ello se ve normal que la conducta adecuada de la mujer sea aproximarse cada vez más a la conducta de los hombres”. Así, la imagen de la mujer comienza a desnaturalizarse, queriendo asemejarse a la fortaleza que recubre, en teoría, al género masculino.

El mayor problema que se observa en el estudio realizado por el doctor Díez Gutiérrez es que “el tratamiento de la mujer en los videojuegos, aunque no sea percibido conscientemente, tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas y adolescentes se construyen de ellas mismas y que contribuye especialmente a que las niñas y los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino”, es decir, que con el uso frecuente y socialmente aceptado de este tipo de videojuegos, las mujeres asumen como normal la dependencia de los hombres; y los hombres, la dominación hacia las mujeres. Tanto niños y niñas reciben por igual mensajes negativos que influyen notoriamente sobre la manera en que cree que deben actuar y el aspecto que deben tener. Este tipo

de retrato envía señales muy fuertes acerca de lo que significa ser mujer.

De otro lado, señala el estudio que "... a los hombres se les enseña a reprimir sus sentimientos, a demostrar frialdad y dureza, a no llorar, a valorar la victoria y el poder por encima de cualquier otra cosa". Esto desnaturaliza la esencia reflexiva y cálida del ser humano, incentivando la generación de personas frías y carentes de afecto hacia su entorno.

2.3 Discriminación racial en los videojuegos

Aunque no se presentan frecuentemente, los casos de segregación en los videojuegos también revisten gravedad. Por citar un solo ejemplo, Amnistía Internacional denunció el juego "Ghetto Blaster", en el que el protagonista tiene que derribar todos los ladrillos de una pared con una bola. Pero los ladrillos no son tales, sino caras de personas de raza negra y judíos, entre otros; a mayor número de ladrillos derribados, mayor puntuación obtendrá el jugador.

Lo que sí es evidentemente claro es que la mayoría de los protagonistas de los videojuegos tienen las siguientes características: son hombres de tez blanca, en la gran mayoría de los casos, norteamericanos; con prominentes músculos; es decir, se reproduce masivamente un modelo radicalmente etnocéntrico y racista. En esta visión de la realidad, el otro o la otra, diferente a mí, es un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea.

2.4 Consecuencias mentales

La consideración general es que los videojuegos son meramente instrumentos de diversión que no afectan en grado alguno las conductas de quienes los practican, en vista de que un individuo tiene plena capacidad de diferenciar la realidad de la ficción, esta última ofrecida por el videojuego. Sin embargo, los expertos indican que "no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente, pues no permite una racionalización de la misma, induce a creer que no es necesario generar mecanismos conscientes de defensa frente a ella".

Lo expuesto lleva a considerar que los niños niñas, adolescentes y jóvenes están "indefensos" frente a los valores negativos que transmiten los videojuegos, ya que no existe ninguna clasificación de contenidos que observe las capacidades de diferenciación en las diferentes edades, y el empleo constante de los videojuegos termina haciendo que consideren los ejercicios de violencia y discriminación como algo habitual, impidiéndoles en algún momento que diferencien la gravedad de lo que esos mismos actos ocurran en la vida real.

En consecuencia, se afecta la conducta de los jóvenes y adolescentes ya que "este tipo de videojuegos violentos no favorece la comprensión de la realidad, descuidando el lado emocional y sensible de la interacción humana, dificultando la resolución dialogada de los conflictos y promoviendo una sociedad carente de sentido social. Pero lo peor de esta cultura de violencia contenida en una muy buena parte de los videojuegos, es que trivializa la violencia real; lo que lleva a que los niños y niñas terminen volviéndose inmunes a su horror".

En similar consideración, para Amnistía Internacional "el mayor peligro no es la generación o no de comportamientos violentos, sino la insensibilización ante la violencia por parte de nuestros menores". Según este organismo, "si se acostumbran a jugar desde muy pequeños con este tipo de videojuegos, para ellos se convierte en una cosa normal el amenazar a la gente, torturarla, o someterla a malos tratos".

2.5 Consecuencias físicas

Varios estudios han demostrado que el impacto de los videojuegos trasciende el aspecto mental y genera afecciones físicas:

- Para Luz María Flores, pediatra, "los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual que el contraste de luces y los sonidos intempestivos generan daños severos a la vista y el oído".

- Norma del Río, Coordinadora del Centro de Documentación y Programa Infancia de la Universidad Autónoma de México, advirtió que "los trastornos registrados por el uso de videojuegos son problemas auditivos, oculares, de postura, tensión muscular e incluso, presión arterial alta".

- Epilepsia fotosensible: Cuando en 1997, se reportaron 685 niños afectados por la epilepsia, después de ver un Programa de "Pokemon", el doctor Vittorio Porciatti de la Universidad de Pisa, encabezó un proyecto de investigación para analizar las causas de esta enfermedad. Los resultados mostraron que la epilepsia fotosensible se da en menores de edad principalmente, y es muy raro que se presente en personas mayores a los 20 años. En pocas palabras es producida por flashes o imágenes titilantes, mostradas principalmente por un monitor de computadora o una televisión. Esto es porque su cerebro es incapaz de controlar la respuesta a estos estímulos y "se debe a que un mecanismo en el cerebro que controla la reacción a la información visual defectuoso o está ausente en las personas que sufren este tipo de epilepsia". Esta enfermedad afecta a un 0.5% a 0.8% de los jóvenes entre 4 y 14 años. Es a estas edades cuando se pasa mucho tiempo frente a los juegos de video o de la televisión, que contienen imágenes relampagueantes y las cuales son las disparadoras de la epilepsia. Este tipo de epilepsia se presenta por la frecuencia del destello y no por el contenido de las imágenes.

- Tendinitis: Ha habido casos de tendinitis en los jugadores por el esfuerzo excesivo de las manos sobre los controles de los videojuegos, o por el tiempo tan prolongado en el que permanecen en la misma posición.

- Ludopatía: Existen argumentos que avalan la posibilidad de que los videojuegos puedan crear dependencia. A modo de ejemplo, Ortega y Romero, profesores de la Universidad de Granada, escribían en 2001 que "la esencia psicoemocional de este tipo de historias, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear adicción".

- Para Maressa Hecht, de los Servicios de Adicción a los Ordenadores de McLean Hospital, centro afiliado a la Universidad de Harvard, "los jugadores en su mayoría son personas solitarias, que en el mundo virtual se relacionan con sus únicos amigos".

Así las cosas, aunque no se pueda hablar de adicción como tal, la enorme capacidad de atracción de los videojuegos puede conducir con facilidad a su utilización desmedida y podría, entonces, afirmarse que es cierto que la exposición desmedida a la que se ven sometidos los niños y jóvenes consumidores, que tienen acceso sin control ni regulación alguna a cualquier tipo de videojuego en los establecimientos comerciales dedicados a este negocio, puede ser un factor determinante en la disminución de sus capacidades físicas y psicológicas; razón por la cual, esta actividad debe ser regulada.

3. Estudios y experiencias sobre la influencia de los videojuegos

- Estudio de César Augusto Sánchez, del Observatorio CyberSociedad, titulado, "Videojuegos, ¿Nos

entrenan para matar?”. Como ya se anotaba arriba, el estudio señala que “los juegos de video tales como el Nintendo, Sega, o Play Station son enfocados principalmente para ser utilizados por los niños y adolescentes, y precisamente por las etapas de desarrollo por las cuales ellos están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente, ya que están en constante aprendizaje, por lo tanto los estímulos y valores que reciben deberían ser positivos” y añade que “los niños y adolescentes debido a las etapas de desarrollo por las cuales están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente. Están en una edad de constante aprendizaje, por lo tanto los estímulos y valores que reciban deberían ser positivos. Pero como lo que importa es vender más, los videojuegos explotan la violencia y a los productores no les importa mucho que vayan a ser consumidos por menores de edad. Esto es evidente sabiendo que los juegos que más se venden son los de lucha y aquellos donde se aniquilan monstruos o personas...”.

• Amnistía Internacional, en su tercer informe sobre los videojuegos, dice que el Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por Colombia, afirma que “los niños y niñas deben ser educados en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad”. Por ello, señalan que el videojuego desempeña un papel crucial en el desarrollo y educación de los (as) menores, y que contribuye a fomentar, como cualquier otro juguete, actitudes que pueden estar o no en consonancia con el respeto a determinados valores.

El informe, titulado “¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de los Derechos Humanos”, ha denunciado la existencia de videojuegos al alcance de menores con contenidos que desprecian los Derechos Humanos. Como ejemplo de esto, existe el videojuego “Mafia”, el cual, según el informe, promueve actitudes abiertamente contrarias a estos y notoriamente violatoria de los mismos. Sus imágenes muestran, entre otras cosas, el atropello salvaje de peatones por parte del protagonista del videojuego y asesinatos que se cometen usando un bate de béisbol.

• También Amnistía Internacional, en su cuarto estudio sobre el fomento de los Derechos Humanos en el mercado de los videojuegos, analizó medio centenar de juegos del entorno PC y videoconsolas, quince páginas web de descargas de juegos a través de Internet y ha estudiado la accesibilidad y control de los menores en los salones recreativos y las revistas especializadas del sector. Con base en ello, denuncia que los videojuegos siguen promoviendo una normalización de los abusos de los derechos humanos y, en concreto, que fomentan roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres e incluso que, a veces, se fomenta la violencia de género.

Bajo el título “Con la violencia hacia las mujeres no se juega”, el informe presentado incide en el respeto de los Derechos del Niño en relación con los contenidos que reciben de los videojuegos y en la imagen discriminatoria que sufren las mujeres retratadas en estos juegos por razón de sexo. Según señaló el presidente de la sección española de AI, Esteban Beltrán, en la investigación han descubierto agresiones a mujeres, asesinatos, violaciones, esclavitud, tortura, prostitución forzada, abuso de menores, tratamiento de mujeres como objetos, diversas violaciones de Derechos Humanos, como ataques a la población civil, entre otros.

• Un reporte tomado del *Universal Gráfico* el 9 agosto de 2001, señala que en la Ciudad de México había al menos 2.178 locales en los que se exhibían 9.612 videojuegos de distintos tipos, que inducen a los niños y adolescentes a prácticas violentas. El Gobierno Federal de México vio la necesidad de reglamentar los establecimientos de videojuegos, como un mecanismo de protección al menor.

• Un estudio de 2004, de la Universidad de Harvard, afirma que “el 90% de los videojuegos infantiles están diseñados a partir de una fórmula de combate en la que los participantes deben matar o herir a los contendores para acumular puntos. Existe el temor de que los juegos de video, en general, y particularmente los que se desarrollan en Internet con participación de cientos de miles de participantes alrededor del mundo, crean adicción comparable a la del alcohol, el cigarrillo y la droga, y además motivan la competencia violenta. Más de cien millones de horas gastan cada día los internautas –muchos de ellos menores de edad– conectados a las pantallas donde algunos adolescentes pasan más tiempo que en el colegio. Es tan grave la adicción, que ya existen varias entidades dedicadas a recuperar a los ludópatas”.

• Caso del Columbine Highschool, en Littleton, Colorado, en 1999, cuando dos estudiantes de 17 y 18 años agredieron a varios compañeros causándoles la muerte, como resultado de la imitación de situaciones contenidas en videojuegos.

• Caso del Colegio Georg Büchner de la ciudad de Colonia, centro occidente de Alemania, en noviembre de 2007, en el que dos estudiantes de bachillerato de 17 años planearon ejecutar, en las propias aulas del plantel, a 17 de sus compañeros de colegio para luego suicidarse. La masacre fue impedida por la policía y, según los resultados del investigador, Klaus Jenssen, Director de la Asociación Alemana de Criminología, “El denominador común de muchachos sensibles a decaer en estas desgracias es su afición por los juegos de computador violentos, su cercanía y acceso a las armas y su aislamiento permanente de sus compañeros de estudios”.

• El caso Zoe García. Ocurrido el 6 de diciembre de 2007, cuando dos adolescentes (de 17 y 16 años) fanáticos de “Mortal Kombat”, un videojuego reconocido por su altísimo contenido violento, atacaron de manera feroz a la menor Zoe García (de 7 años de edad; medio hermana de uno de los adolescentes), imitando los movimientos de los personajes del videojuego. La autopsia mostró que la menor tenía fracturada la muñeca, más de 20 hematomas, hinchazón del cerebro, y sangrado en los músculos del cuello y bajo de la columna vertebral.

4. Tendencia internacional de regulación

El tema, lejos de ser algo aislado, es una preocupación de tendencia internacional. La Convención de los Derechos del Niño, alude en el artículo 17, numeral 3, a la necesidad de elaborar directrices apropiadas para protegerlo de toda información y material perjudicial para su bienestar. En este sentido encontramos muchas experiencias a escala internacional:

4.1 Europa

Países como Francia, Alemania y Reino Unido, cuentan con una elaborada regulación para el acceso de menores a los contenidos no sólo de videojuegos, sino también de Internet y telefonía móvil, ya que estos son canales por los que también se tienen posibilidades de participar de videojuegos en espacios virtuales.

4.2 Estados Unidos

- El Senado del Estado de California aprobó, en 2004, la Ley sobre Videojuegos, en la que se exige a los establecimientos que los expendan o que ofrecen su servicio, informar claramente a los padres acerca de los sistemas de clasificación de los videojuegos y ofrecer material explicando su funcionamiento.

- El Parlamento de Oklahoma aprobó en 2006 la Ley HB 3004, que pretende restringir la venta y acceso a videojuegos violentos en el Estado. Ha sido considerada por la opinión pública como “crucial para el apoyo de los valores familiares de Oklahoma”.

4.3 Latinoamérica

- Argentina aprobó en 2005 la Ley 26.043, en la que se exige que todo videojuego debe llevar la etiqueta: “La sobreexposición es perjudicial para la salud”. Además, establece una clasificación de 3 categorías: “Apta para todo público”, “Apta para mayores de 13 años” y “Apta para mayores de 18 años”. Clasificación establecida por el Consejo Nacional de la Niñez en coordinación con el Instituto Nacional de Cinematografía. Lo que significa que los criterios para asignar las categorías pudieron ser tomados del molde de los que se usan para calificar películas.

- En Ciudad de México, la Secretaría de Gobierno realizó el levantamiento de una lista de los videos que pueden ser operados comercialmente en dicha ciudad. El artículo único de la reglamentación pertinente, publicada en la Gaceta Oficial del Distrito Federal –15 de septiembre de 2004–, se lee: “se da a conocer el catálogo de títulos y contenidos de videojuegos que integran el registro de videojuegos para el Distrito Federal, para su operación comercial en los establecimientos mercantiles autorizados en el Distrito Federal, de conformidad con lo siguiente: Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”... Seguido de una lista de 635 programas de videojuegos.

- En Bogotá, el Concejo del Distrito aprobó el Acuerdo 176 de 2005, para reglamentar la operación de los videojuegos en establecimientos abiertos al público, el cual ha sido consultado para la elaboración del presente proyecto de ley.

4.4 Supranacional

Sin embargo, la preocupación que motiva este proyecto es tan sentida, que las experiencias no se han quedado sólo en los ámbitos locales y nacionales, sino que han trascendido ya al ámbito supranacional. Prueba de ello los siguientes tres ejemplos.

5. Clasificación de videojuegos en el mundo

- Sistema de clasificación por edad PEGI (Sistema Paneuropeo de Información sobre Juegos). Aquí, la Unión Europea quiso aumentar el control sobre el acceso de los menores a los videojuegos violentos. Los 27 ministros europeos de Justicia acordaron comparar las legislaciones de sus países sobre los controles de videojuegos violentos con el objetivo de reforzarlas en caso de ser necesario. Actualmente, se aplica en 25 países, pero no es una política de la Unión Europea, su adopción es voluntaria.

- El Consejo de Clasificación del Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés), es una entidad autorregulada establecida en 1994 por la Asociación de Software de Entretenimiento y que realiza en forma independiente clasificaciones, entrega lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos. Este Consejo realiza la clasificación según el contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los juegos

de video que son correctos para su familia y los divide en 8 categorías:

1. EC; Early Childhood (“Infancia temprana”). A partir de 3 años.

2. E; Everyone (“Para todos”). Para edades de 6 años en adelante.

3. E10+; Everyone 10 and older (“Preadolescente”). Para todos los mayores de 10 años.

4. T; Teen (“Adolescentes”). 13 años o más.

5. M; Mature (“Maduro”). 17 años o más.

6. AO; Adults Only (“Sólo Adultos”). Contenido solamente para adultos.

7. AO22; A partir del 2006, existen productos con clasificación para mayores de 22 años.

8. RP; Rating Pending (“Clasificación Pendiente”). La llevan productos que han sido sometidos a evaluación ante el Consejo y están en espera de una categorización final.

- El Sistema “CERO”: La Computer Entertainment Rating Organization (CERO) es la organización que se encarga de clasificar los videojuegos en Japón con niveles de clasificación que informan al consumidor acerca de la naturaleza del producto y para qué grupo de edades es adecuado. Su sistema de clasificación está establecido en la siguiente forma:

- A (Todas las edades)

- B (Edades 12 y más)

- C (Edades 15 y más)

- D (Edades 17 y más)

- Z (Edades 18 y más).

Al igual que en el PEGI europeo, el símbolo correspondiente se encuentra ubicado en la cara frontal del paquete. Esta marca denota la correspondiente edad para los que fueron diseñados los contenidos. La clasificación Z está estrictamente regulada por el gobierno japonés.

También es necesario aclarar que las marcadas diferencias culturales entre los diversos países que acogen estos sistemas de clasificación, pueden llevar a que un videojuego sea considerado en un país como apto para poblaciones que en otro país serían censuradas; por ejemplo, la clasificación japonesa ZERO que, comparada con las de los otros países o grupos de países, resulta mucho más “tolerante” frente a la violencia.

5.1 Riesgos de la no regulación

Es claro que el acceso inadecuado a los videojuegos puede crear un entorno antisocial. Así lo explican expertos de la cátedra de Psicología Evolutiva de la Niñez, de la Universidad de Buenos Aires, al manifestar que “la sobreexposición es perjudicial para la salud del niño porque resta posibilidades de intercambio con otros, de desarrollo de la imaginación, de intercambio verbal y desarrollo del lenguaje y produce aislamiento”.

Por otro lado, en un estudio realizado con niños y jóvenes, titulado “Los videojuegos y los pensamientos, sentimientos y conductas agresivas en el laboratorio y en la vida real”, publicado en la Revista de Personalidad y Psicología Social, de la Asociación Americana de Psicología, se encontró que:

- Los videojuegos con contenido de violencia pueden llegar a incrementar pensamientos, sentimientos y conductas agresivas en los jugadores.

- Con respecto al tiempo de exposición, existe el riesgo adicional de la participación de niños y adolescentes en ambientes que pueden propiciar una adicción

al juego, en detrimento de su desempeño adecuado en las diferentes esferas de su vida real.

- Entre las principales conclusiones del estudio, está la de exigir la ejecución de mecanismos legales para regular el acceso de los niños y adolescentes a determinados juegos y páginas web, en las salas privadas y empresas de computación que ofrecen como servicio público la conexión a Internet.

Asimismo, y partir de una evaluación a las políticas del Estado español en 2006, la Organización Amnistía Internacional manifestó la urgente necesidad de que los Estados cumplieran con los compromisos internacionales en materia de protección de los derechos de la infancia ante el mercado de videojuegos con contenidos no recomendados para menores y especialmente en aquellos clasificados para mayores de 18 años que desarrollan temáticas que banalizan las violaciones de Derechos Humanos.

6. Informes rendidos por la subcomisión de estudio en primer debate con modificaciones al articulado

Para conciliar las posturas asumidas por los honorables Representantes durante el debate en la Comisión Séptima de Cámara, la Mesa Directiva conformó una subcomisión de estudio al proyecto en análisis. De su labor, se obtuvieron dos informes que recogieron los planteamientos y modificaciones propuestos en las sesiones ordinarias del 19 de octubre de 2010 y del 29 de marzo de 2011.

6.1 Primer informe de la subcomisión de estudio: Sesión del 19 de octubre de 2010

Dentro de la discusión en sesión se escucharon diversas posturas frente al articulado que habiendo sido analizadas por esta subcomisión, nos permiten exponer ante la Honorable Comisión las siguientes consideraciones:

MODIFICACIONES PLANTEADAS AL ARTÍCULO 2º.

El honorable Representante Juan Valdez planteó la modificación a la distancia que este artículo, en el numeral 1, señala como requisito de funcionamiento y operación para establecimientos de videojuegos, numeral que establece que podrán operar y funcionar a más de 200 metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal. La modificación planteada la sustenta en que es una distancia que sigue siendo muy cercana al área de influencia de estos establecimientos para centros e instituciones educativas en donde adelantan estudios niños, niñas y adolescentes, potenciales usuarios de estos servicios de videojuegos, razón por la que sugiere que la distancia sea aumentada en 400 metros o 500 metros.

Sin lugar a dudas, al legislador establecer que establecimientos de videojuegos se encuentren lo suficientemente alejados del área de influencia de los centros y establecimientos educativos, reducirá el factor de distracción y contribuirá a que niños, niñas y adolescentes que asisten a estos centros o establecimientos educativos cumplan con sus obligaciones que en materia académica tengan, lo que no contraviene el derecho que tienen los niños al esparcimiento. Por estas consideraciones es que, habiéndose encontrado válida la propuesta, se procede a modificar el numeral 1 del artículo 2º el cual quedará así:

Artículo 2º. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de **400** metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

De igual manera el Representante Juan Valdez frente al numeral 5 del artículo 2º, planteó la importancia de consagrar en esta disposición, que los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos deben contar en sus instalaciones con el servicio de baños tanto para el género femenino como el masculino, los que deben cumplir con las condiciones de higiene y de salud que para el caso establezcan las normas vigentes.

Sin lugar a dudas, este aporte contribuye a garantizar el derecho que los usuarios tienen de jugar dentro de las instalaciones de estos establecimientos en condiciones no sólo cómodas sino orientadas a satisfacer las necesidades que pudieran tener, como lo constituye el uso de baños y lavamanos; por ello se acoge la propuesta planteada y se procede a adicionar un inciso al numeral 5, el cual quedará así:

5. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios.

A partir de la expedición de la presente ley todo Establecimiento Comercial que se dedique a la prestación de servicios de videojuegos deberá contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.

Como aporte final, el Representante Juan Valdez señaló su inquietud sobre la disposición consagrada en el numeral 9 del artículo 2º, que establece, frente a los criterios de operación y de funcionamiento para establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, que estos establecimientos deberán prestar el servicio de videojuegos en establecimientos o salones destinados exclusivamente para tal fin y no como una actividad complementaria de otras actividades comerciales o de servicios. La inquietud le surge porque considera que la norma podría generar conflicto con establecimientos comerciales que ofrecen bienes o servicios de carácter familiar.

Consideramos que la propuesta del doctor Valdez, está revestida de argumentos suficientes y contundentes porque tal y como está redactada la norma, impediría que establecimientos como Pizzerías, Restaurantes puedan ofrecer servicios de videojuegos que hoy vienen ofreciendo como servicio complementario para cuando niños, niñas y adolescentes asisten en compañía de sus padres en procura de un rato de esparcimiento, circunstancia que no tiene un reparo de orden legal ni constitucional que amerite imponer este tipo de restricción a estos establecimientos, dado que los menores asisten a los mismos y hacen uso de este servicio bajo la tutela de sus padres y familiares.

Aunado a las anteriores consideraciones, es menester precisar que en el numeral 10 del mismo artículo contenido en el proyecto de ley, se señala la prohibición expresa de vender bebidas con contenido alcohólico y cigarrillos en los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y además se impone el deber legal de ejercer el control y denuncia, ante autoridad competente, ante la evidencia de la venta de sustancias psicoactivas que se presentaren dentro del establecimiento, medida que creemos es garantista de la protección a los derechos de niños, niñas y adolescentes, razón por la que se procede a eliminar el numeral 9 del artículo 2º, que rezaba:

9. Prestar el servicio de videojuegos en establecimientos o salones destinados exclusivamente para tal fin y no como una actividad complementaria de otras actividades comerciales o de servicios.

Modificaciones planteadas al artículo 4°.

La honorable Representante Ángela Robledo plantea 3 modificaciones a este artículo: la primera modificación tiene que ver con la conveniencia de crear un comité encargado de clasificar, según su contenido y de acuerdo con los criterios señalados en el artículo 6°, los videojuegos que circulen en Colombia. Pero, además, sugiere que el comité cumpla una función de promoción educativa y pedagógica a través de la Comisión Nacional de Televisión o la entidad que cumpla sus funciones, con el fin de dar a conocer tanto a padres como a madres el contenido, los alcances y el impacto que los videojuegos puedan tener en el desarrollo y comportamiento de sus hijos.

Por considerar que las propuestas planteadas por la Representante Robledo propenden al fortalecimiento de las estrategias para alcanzar los objetivos planteados en este proyecto de ley, se acoge en integridad las mismas y se procede a incorporarlas en el articulado mediante la modificación del artículo 4° y la adición de un artículo nuevo, los que quedarán así:

Artículo 4°. Comité de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos. Créase el Comité de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, el que estará integrado por:

- **Ministro de la Protección Social, o su Delegado.**
- **Ministro de Educación, o su Delegado.**
- **Ministro de Cultura, o su Delegado.**
- **Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.**
- **Tres (3) representantes de las Asociaciones de Padres de Familia.**
- **Dos (2) sicólogos.**

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo nuevo. Funciones. Corresponde al Comité de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos:

1. **Clasificar, según su contenido y de acuerdo con los criterios contenidos en el artículo 6° de la presente ley, los videojuegos que circulen en Colombia.**
2. **Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.**
3. **Elaborar y remitir una lista con la clasificación de los videojuegos. Esta lista deberá ser actualizada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de la Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno y a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales para mantener actualizado el censo de videojuegos en la respectiva localidad.**

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos.

Parágrafo. Las autoridades municipales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Ministerio de la Protección Social tendrá seis (6) me-

ses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. Respecto a estos mismos videojuegos, las empresas que los comercializan y/o distribuyen deberán proceder a solicitar su clasificación ante el Ministerio de la Protección Social en un lapso no mayor a tres (3) meses desde la entrada en vigencia de esta ley.

Modificaciones planteadas al parágrafo del artículo 5°.

El honorable Representante Luis Fernando Ochoa, sugiere un ajuste a la redacción del artículo 5°, por considerar que daría lugar a confusión en la interpretación, por no ofrecer claridad de a quién se debe imponer la sanción de que trata, si al menor o al establecimiento. Por considerar apropiado el aporte del Representante Ochoa se ajusta el parágrafo del artículo 5°, en el siguiente sentido:

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, será sancionado de la siguiente manera:

Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Cuestionamientos al proyecto por parte de los honorables Representantes Víctor Yepes y Didier Burgos

Los honorables Representantes Víctor Yepes y Didier Burgos sentaron su posición manifestando su preocupación por las posibles implicaciones negativas que pudieran ocasionar los videojuegos a sus usuarios, en especial a los menores de 14 años. De igual manera, coincidieron en señalar su preocupación frente a que con este proyecto se estuviera abriendo la puerta para autorizar establecimientos abiertos al público que afecten con sus servicios a los menores de 14 años, convirtiéndolos en ludópatas o adictos al juego.

Frente al punto, el honorable Representante Elías Raad, considera que es necesario que el Legislador regule y reglamente la práctica de los videojuegos de manera sana y abierta, dado que los videojuegos son una realidad en el mundo de hoy, que varios países tienen ya reglamentaciones en la materia y Colombia no puede quedarse rezagada. Los establecimientos de videojuegos van a continuar proliferando y es necesario que por una ley el Congreso sean regulados. Negar el proyecto significaría que esta actividad continúe en nuestro país sin regulación alguna con sus consecuencias negativas en la salud de los jóvenes.

En similar sentido, el honorable Representante Juan Valdez cita el artículo 30 sobre el derecho de recreación, participación en la vida cultural y las artes en los niños, niñas y adolescentes, y el artículo 41 sobre obligaciones del Estado, de la Ley 1098 que es el Código de Infancia y Adolescencia, resaltando que el juego es un derecho de los niños, niñas y adolescentes y que los videojuegos hoy por hoy, hacen parte de las costumbres

y juegos de ellos. Por tanto, considero como necesaria la reglamentación de esta actividad y con el proyecto en estudio, estaríamos avanzando en materia de reglamentación de las competencias del Estado en función de los derechos y de los deberes frente a los niños y las niñas, pues con las medidas de control que sin duda deberán ser adoptadas.

Analizadas las diferentes posturas, en pro y a favor de la presente iniciativa, es innegable que las mismas evidencian una tensión que se presenta en dos (2) funciones garantistas que debe brindar el Estado a los niños, niñas y adolescentes. La primera tiene que ver con el respeto a los derechos fundamentales que como el derecho al juego, tiene protección constitucional y legal, pero este mismo derecho también le impone al Estado el deber de brindar protección a los derechos de los menores en Colombia, los cuales no están exentos de ser vulnerados cuando ejerciten el derecho al juego y a la recreación.

Frente a las distintas posturas que se reflejaron en el debate, encontramos que las mismas son plenamente concordantes con el espíritu, las motivaciones y propósitos del presente proyecto de ley, por tanto se procede a adicionar dos artículos nuevos con el objetivo de consagrar medidas para prevenir la ludopatía, entre ellas la capacitación para que propietarios y empleados de los establecimientos puedan identificar jugadores patológicos y la restricción del tiempo de uso de videojuegos para menores de edad a máximo dos horas, en razón a que una investigación adelantada por la Asociación Americana de Pediatría, publicada en la revista especializada "Pediatrics", concluye señalando que "el riesgo de los estudiantes puede reducirse si los padres siguen las recomendaciones de la Asociación de Pediatría Americana (AAP, por sus siglas en inglés) que aconseja que los niños limiten a dos horas el tiempo máximo de exposición a la pantalla y a la videoconsola"¹. Los artículos son del siguiente tenor:

Artículo nuevo. Medidas para la prevención de la ludopatía. Además de los requisitos señalados en el artículo 2°, los establecimientos de que trata la presente ley deberán:

- Colocar avisos visibles al público que adviertan que el juego es una actividad lúdica que puede generar adicción y ludopatía y que motiven al juego responsable, en un lenguaje fácilmente entendible para los menores de edad.
- Restringir a dos horas el tiempo máximo de uso de los videojuegos para los usuarios menores de edad.
- Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos.
- Negar la prestación del servicio e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia

¹ Edward Swing. Asociación Americana de Pediatría y Universidad de Iowa. Publicado en <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2010/07/05/psiquiatriainfantil/1278330772.html>, que remite a <http://pediatrics.aappublications.org/>. En la investigación participaron 1.323 menores de 6 a 12 años de 10 colegios ubicados en dos estados diferentes estadounidenses y 210 universitarios de entre 18 y 32 años. Tras 13 meses de seguimiento, los datos constatan que los pequeños estudiantes que invertían más de dos horas al día delante de la televisión o en videojuegos tenían un 67% de riesgo de padecer problemas de atención en comparación con los menores que pasaban menos tiempo frente a la tele o la "máquina". Esta probabilidad fue similar en los estudiantes de más edad.

de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Artículo nuevo. Capacitación en la identificación de jugadores patológicos. Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Modificaciones planteadas al artículo 6°.

El honorable Representante Rafael Romero plantea tres observaciones al artículo 6° del proyecto en estudio, que define el sistema de clasificación de los videojuegos. Según sus apreciaciones, en primer lugar, el sistema de clasificación planteado por el proyecto en 4 grupos de edades diferentes, a saber: todos mayores de 14 años; mayores de 16 años; y mayores de 18 años, termina siendo de difícil aplicabilidad en la práctica. En segundo lugar, señala que resulta contradictorio que el proyecto en su artículo 2°, numeral 2, prohíba el ingreso de menores de 14 años a los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y, al mismo tiempo, en su artículo 6° regule un sistema que contempla clasificación de videojuegos para los menores de 14 años. Finalmente, indica que las clasificaciones "Videojuego con restricción para su circulación: Clasificación mayores de 16 años" y "Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 Años", no reviste mayor diferencia, por lo que sugiere unificarlas.

Por considerar fundadas las observaciones planteadas por el Representante Romero, y como quiera que su inclusión en el articulado propenderían por la coherencia y la aplicabilidad de la ley, se procede a modificar el artículo 6°, que quedará así:

Artículo 6°. Sistema de clasificación. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser identificado de la siguiente forma:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación menores de 18 años. Con poco contenido de violencia audiovisual, con temas sugestivos, humor crudo, sangre mínima, y poco uso de lenguaje soez. Corresponde a la letra A, la cual debe estar impresa en cada disco de videojuego a que corresponda, con el color Azul Oscuro.

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años, con contenido de elementos audiovisuales de violencia explícita, con escenas prolongadas de violencia y/o desnudez sexual gráfica. Corresponde a la letra B, la cual debe estar impresa en cada disco de videojuego a que corresponda, con el color Rojo.

6.2 Segundo informe de la subcomisión de estudio: Sesión del 29 de marzo de 2011:

Puesto a consideración de los integrantes de la Comisión el primer informe, el debate permitió dilucidar nuevas observaciones respecto del articulado del proyecto, tal como quedó consignado en el Acta 16 del 29 de marzo de 2011 y que a continuación se resumen:

Honorable Representante Luis Fernando Ochoa

Indica la necesidad de diferenciar entre establecimientos legalmente conformados donde la prestación del servicio de videojuegos genera integración familiar y los establecimientos que prestan este servicio de manera informal o sin ajustarse a todos los requisitos formales ubicados donde no hay absolutamente ningún control. Plantea la fórmula de reglamentar los videojuegos en establecimientos legalmente conformados y prohibir los establecimientos más informales.

Honorable Representante Hólger Horacio Díaz Hernández

Indica que los juegos que tengan connotación violenta no deberían ser permitidos para niños ni para adolescentes. Además, aporta un argumento muy fuerte para prohibir el funcionamiento de este tipo de establecimientos de manera informal pues se han convertido en fuente de financiación de organizaciones delictivas.

Propuesta:

Se acogen las dos posiciones. De tal manera que el proyecto tendrá un artículo nuevo del siguiente tenor:

Artículo 2º. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades Municipales y Distritales su existencia y renovación de la matrícula mercantil.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2º y 3º de la presente ley.

Honorable Representante Didier Burgos Ramírez

Indica que el Congreso no puede abrir la posibilidad para que los niños accedan a correr el riesgo de caer en enfermedades mentales y ludopatías, por lo que es necesario corregir lo contemplado en el articulado respecto de los menores de 18 años y la posibilidad que tienen de acceder a los videojuegos.

Representante Víctor Raúl Yépez Flórez

Indica que los menores de 18 años deben quedar excluidos de la posibilidad de acceder a videojuegos y reitera la responsabilidad de los padres de familia.

Honorable Representante Ángela María Robledo

Indica que la esencia del proyecto no es plantear una prohibición sino establecer la posibilidad de ejercer un derecho y cita que la legislación especializada, como el caso del Código de Infancia y Adolescencia, establece tratamientos diferenciales entre los menores que se encuentran en el rango de edades entre los 14 y los 18 años. En este sentido señala que “hay una prohibición expresa para el ingreso a establecimientos designados a juegos de suerte, a establecimientos destinados a venta de licores, de cigarrillos o de productos derivados del tabaco, y hay una perspectiva diferencial

que se dice en el párrafo 2º, cuando sea permitido el ingreso de niños menores de 14 años a espectáculos y eventos públicos, las autoridades deberán ordenar a los organizadores la destinación especial de espacios adecuados para garantizar su seguridad personal”.

Igualmente señala que lo que hace el proyecto es que el derecho a la recreación se haga una realidad, de manera responsable, y que la clasificación sea más taxativa en el sentido de que no debe haber posibilidad de que los menores accedan a videojuegos con contenido de violencia.

Representante Elías Raad Hernández

Indica que los videojuegos agresivos y con excesiva carga de violencia sean prohibidos para los menores de 18 años y otros videojuegos, interesantes y sanos, formativos, pedagógicos, que contribuyen al desarrollo del cerebro y la habilidad de los niños, no deberían ser prohibidos.

Representante Juan Manuel Valdés Barcha

Indica que está claro que los videojuegos de violencia sí son malos y deben ser prohibidos para los menores de 18 años pero, sin embargo, hay otros que fomentan el espíritu competitivo y la creatividad en los menores. Asimismo, señala que el tema del acompañamiento de un padre de familia o de un adulto es fundamental en este proceso.

Propuesta:

Con el ánimo de conciliar las posturas planteadas, se reitera la propuesta de prohibir el acceso a los menores de 14 años, prohibir para los menores de 18 los videojuegos con contenidos de violencia y otros que podrían ser perjudiciales en el desarrollo de la personalidad del menor y en la construcción de sus valores y establecer la obligatoriedad del acompañamiento de padres o adultos responsables. En este sentido, el proyecto tendrá un nuevo artículo del siguiente tenor:

Artículo nuevo. Del acceso. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Es condición obligatoria para el ingreso de los menores entre los catorce (14) y los dieciocho (18) años a los establecimientos de que trata la presente ley, estar acompañados por alguno de sus padres o un adulto responsable.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Asimismo, se modifica la clasificación de los videojuegos dejándola en dos categorías: para todos y para mayores de 18 años, así:

Artículo 9º. Clasificación de videojuegos. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a:

- *Entretención educativa. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.*

- *Deportes.*

- Competencias de vehículos reales o ficticios.
- Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.

• Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

- Lenguaje soez.
- Desnudez, sexo o sexualidad.
- Bebidas alcohólicas.
- Drogas ilegales.
- Productos de tabaco.
- Discriminación de cualquier índole.
- Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.
- Apuestas de dinero o propiedades.

Finalmente, se recoge en su totalidad las consideraciones expuestas por los honorables Representantes Didier Burgos Ramírez, Armando Antonio Zabarain, Víctor Raúl Yepes Flórez, Rafael Romero Piñeros, Lina María Barrera, y Ángela María Robledo, en su informe del día 14 de abril de 2011. En consecuencia, el proyecto tendrá los siguientes artículos:

Artículo 6°. Comité de Promoción Educativa y Pedagógica. Créase el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica, que estará integrado por:

- Ministro de la Protección Social, o su Delegado.
- Ministro de Educación, o su Delegado.
- Ministro de Cultura, o su Delegado.
- Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.
- Dos (2) representantes de las Asociaciones de Padres de Familia.
- Dos (2) psicólogos con investigaciones publicadas y/o trabajo empírico en esta materia.
- Dos (2) investigadores en pedagogía o pedagogos reconocidos por la comunidad académica.
- Un (1) comunicador social que tenga indicadores de impacto sobre acciones comunicativas sobre comportamientos adictivos o patológicos.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. Funciones. Corresponde al Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica:

1. Clasificar los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 8° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de la Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno y a las Secretarías de Salud municipales o distritales para mantener actualizado el censo de videojuegos en la respectiva entidad territorial.

2. Dictar los lineamientos para la promoción educativa y pedagógica con el propósito de dar a conocer el contenido, los alcances y el impacto que los videojuegos puedan tener en el desarrollo y comportamiento de los niños, niñas y adolescentes.

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los

jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud departamentales, municipales y distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Ministerio de la Protección Social tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada.

7. Proposición

Por las consideraciones anteriormente expuestas propongo a los honorables Representantes miembros de esta célula congresional, **aprobar en segundo debate, el Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones,** de acuerdo al texto propuesto a continuación.

De los honorables Congresistas,

Yolanda Duque Naranjo,

Honorable Representante Ponente P.L.C.

8. TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. Definición. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades Municipales y Distritales su existencia y renovación de la matrícula mercantil.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será orde-

nado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Artículo 3°. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de **400 metros** de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 8° de la presente ley.

3. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios. **Asimismo, contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.**

4. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

5. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

6. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

7. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.

8. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

9. **Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.**

Parágrafo. Las autoridades municipales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Artículo 4°. Del acceso. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Es condición obligatoria para el ingreso de los menores entre los catorce (14) y los dieciocho (18)

años a los establecimientos de que trata la presente ley, estar acompañados por alguno de sus padres o un adulto responsable.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Artículo 5°. Entidades responsables. El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 6°. Comité de Promoción Educativa y Pedagógica. Créase el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica, que estará integrado por:

- **Ministro de la Protección Social, o su Delegado.**
- **Ministro de Educación, o su Delegado.**
- **Ministro de Cultura, o su Delegado.**
- **Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.**

• **Dos (2) representantes de las Asociaciones de Padres de Familia.**

• **Dos (2) psicólogos con investigaciones publicadas y/o trabajo empírico en esta materia.**

• **Dos (2) investigadores en pedagogía o pedagogos reconocidos por la comunidad académica.**

• **Un (1) comunicador social que tenga indicadores de impacto sobre acciones comunicativas sobre comportamientos adictivos o patológicos.**

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. Funciones. Corresponde al Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica:

1. **Clasificar los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 8° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de la Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno y a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales para mantener actualizado el censo de videojuegos en la respectiva entidad territorial.**

2. **Dictar los lineamientos para la promoción educativa y pedagógica con el propósito de dar a conocer el contenido, los alcances y el impacto que los videojuegos puedan tener en el desarrollo y comportamiento de los niños, niñas y adolescentes.**

3. **Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.**

4. **Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar**

y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Ministerio de la Protección Social tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada.

Artículo 8°. Capacitación en la identificación de jugadores patológicos. Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Artículo 9°. Clasificación de videojuegos. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Identificado con la letra A, color Verde. Contenidos referidos a:

• **Entretenimiento educativo. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.**

• **Deportes.**

• **Competencias de vehículos reales o ficticios.**

• **Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.**

• **Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.**

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Identificado con la letra B, color Rojo. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

• **Lenguaje soez.**

• **Desnudez, sexo o sexualidad.**

• **Bebidas alcohólicas.**

• **Drogas ilegales.**

• **Productos de tabaco.**

• **Discriminación de cualquier índole.**

• **Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.**

• **Apuestas de dinero o propiedades.**

Artículo 10. Clasificación previa de videojuegos. Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de las empresas de que trata el presente artículo, será sancionado de la siguiente manera:

• Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 11. Sanciones. Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a quien no cumpla con las disposiciones contenidas en la presente ley:

1. Requerirlo por escrito para que en un término de 45 días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de 15 salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de 30 días calendario.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de 1 mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido 1 mes de haber sido sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 12. Vigencia. La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

De los honorables Congresistas,

Yolanda Duque Naranjo,

Honorable Representante Ponente P.L.C.

TEXTO EN PRIMER DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

(Aprobado en la Sesión del día 10 de mayo de 2011 en la Comisión Séptima de la honorable Cámara de Representantes)

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

LEGISLA:

Artículo 1°. Definición. Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece juegos de video por computador y/o simuladores, o consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. Funcionamiento. Los establecimientos de que trata la presente ley deberán acreditar ante las autoridades municipales y distritales su existencia y renovación de la matrícula mercantil.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones,

deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar al cierre definitivo del establecimiento, que será ordenado de conformidad con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de doce (12) meses para dar cumplimiento a lo establecido en los artículos 2° y 3° de la presente ley.

Artículo 3°. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere la presente ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de **400 metros** de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 8° de la presente ley.

3. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios. Asimismo, contar con la habilitación de baños para mujeres y hombres los cuales deberán cumplir con las condiciones de higiene y salud establecidas en las normas vigentes.

4. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

5. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

6. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

7. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante la autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicotrópica que se presentare al interior del establecimiento.

8. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

9. Obtener el certificado de capacitación en la identificación y manejo de jugadores patológicos e informar a las autoridades cuando sea advertida la presencia de un usuario ludópata o en riesgo de convertirse en ludópata.

Parágrafo. Las autoridades municipales podrán proceder a decretar el cierre definitivo del establecimiento que presta el servicio de videojuegos cuando establezcan que el mismo opera con videojuegos de contrabando o copias no originales.

Artículo 4°. Del acceso. Queda prohibido el ingreso a los establecimientos de que trata la presente ley de los menores de catorce (14) años.

Es condición obligatoria para el ingreso de los menores entre los catorce (14) y los dieciocho (18) años a los establecimientos de que trata la presente ley, estar acompañados por alguno de sus padres o un adulto responsable.

Parágrafo. La responsabilidad sobre los usuarios menores de 18 años recaerá siempre en los padres de familia, quienes ejercerán su vigilancia y control en el momento en que aquellos hagan uso del servicio de videojuegos en los establecimientos legalmente constituidos de que habla la presente ley, pudiendo el establecimiento exigir la autorización expresa de los padres para cuando los usuarios sean menores de 18 años.

Artículo 5°. Entidades responsables. El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 6°. Comité de Promoción Educativa y Pedagógica. Créase el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica, que estará integrado por:

- Ministro de la Protección Social, o su Delegado.
- Ministro de Educación, o su Delegado.
- Ministro de Cultura, o su Delegado.
- Director del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, o su Delegado.
- Dos (2) representantes de las Asociaciones de Padres de Familia.
- Dos (2) psicólogos con investigaciones publicadas y/o trabajo empírico en esta materia.
- Dos (2) investigadores en pedagogía o pedagogos reconocidos por la comunidad académica.
- Un (1) comunicador social que tenga indicadores de impacto sobre acciones comunicativas sobre comportamientos adictivos o patológicos.

Las entidades relacionadas cumplirán con lo señalado en el presente artículo con su actual estructura administrativa.

Artículo 7°. Funciones. Corresponde al Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica:

1. Clasificar los videojuegos que circulen en Colombia de acuerdo a los criterios contenidos en el artículo 8° de la presente ley. Esta clasificación deberá ser actualizada y publicada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna al Ministerio de la Protección Social, al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, a las Secretarías de Gobierno y a las Secretarías de Salud Municipales o Distritales para mantener actualizado el censo de videojuegos en la respectiva entidad territorial.

2. Dictar los lineamientos para la promoción educativa y pedagógica con el propósito de dar a conocer el contenido, los alcances y el impacto que los videojuegos puedan tener en el desarrollo y comportamiento de los niños, niñas y adolescentes.

3. Promover campañas pedagógicas y educativas orientadas a advertir a los padres de familia y a los jugadores, sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos.

4. Establecer, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales y Distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Comité para la Promoción Educativa y Pedagógica.

Parágrafo transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley y por única vez, el Ministerio de la Protección Social tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada.

Artículo 8°. Capacitación en la identificación de jugadores patológicos. Las autoridades territoriales de salud promoverán la capacitación a los propietarios y empleados de los establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, para la identificación de jugadores patológicos y expedirán el certificado correspondiente.

Artículo 9°. Clasificación de videojuegos. Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contenidos referidos a:

• **Entretenimiento educativo. Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas.**

• **Deportes.**

• **Competencias de vehículos reales o ficticios.**

• **Informativo respecto de datos, hechos, información de recursos, o materiales referentes a eventos históricos.**

• **Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.**

2. Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años. Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso de:

• **Lenguaje soez.**

• **Desnudez, sexo o sexualidad.**

• **Bebidas alcohólicas.**

• **Drogas ilegales.**

• **Productos de tabaco.**

• **Discriminación de cualquier índole.**

• **Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte.**

• **Apuestas de dinero o propiedades.**

Artículo 10. Clasificación previa de videojuegos. Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara,

expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición por parte de las empresas de que trata el presente artículo, será sancionado de la siguiente manera:

• Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

• Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 11. Sanciones. Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a quien no cumpla con las disposiciones contenidas en la presente ley:

1. Requerirlo por escrito para que en un término de 45 días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de 15 salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de 30 días calendario.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de 1 mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido 1 mes de haber sido sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 12. Vigencia. La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

De los honorables Congresistas,

YOLANDA DUQUE NARANJO

DIDIER BURGOS RAMÍREZ

VICTOR RAÚL YEPES FLORES

ARMANDO ANTONIO ZABARAÍN

GLORIA STELLA DÍAZ ORTÍZ

RAFAEL ROMERO PIÑEROS

SUSTANCIACIÓN AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones.

El Proyecto de ley número 02 de 2010 Cámara fue radicado en la Comisión el día 28 de julio de 2010. La Mesa Directiva de esta Comisión designó como Ponentes para primer debate del proyecto de ley en mención a la honorable Representante Yolanda Duque Naranjo.

El proyecto en mención fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 447 de 2010 Cámara y la po-

nencia para primer debate de Cámara, en la *Gaceta del Congreso* número 6384 de 2010. El Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara se anunció en la sesión del día 29 de marzo de 2011, Acta número 15.

En la Sesión Ordinaria de la Comisión Séptima Constitucional Permanente de la honorable Cámara de Representantes del día 10 de mayo de 2011, de conformidad con las prescripciones constitucionales y legales, especialmente las contenidas en la Ley 5ª de 1992 (Reglamento del Congreso), se dio inicio a la discusión del Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones*. Autores honorables Senadores *Alexandra Moreno Piraquive, Manuel A. Virgüez Piraquive, Carlos Alberto Baena López* y la honorable Representante *Gloria Stella Díaz Ortiz*.

La ponencia para primer debate se debatió en sesión de Comisión el día 19 de octubre de 2010 y se aplazó, para aprobar nombrar una Subcomisión Accidental, para enriquecer el estudio del proyecto, siendo designados los honorables Representantes *Víctor R. Yepes Flórez, Didier Burgos Ramírez, Gloria Stella Díaz Ortiz y Rafael Romero Piñeros*.

En sesión del día 30 de noviembre de 2010, se aplaza nuevamente el debate del proyecto.

El 29 de marzo de 2011 en Comisión, se lee el informe presentado por la subcomisión y los honorables Representantes solicitan que la subcomisión se vuelva a reunir para acoger las observaciones presentadas y se adicionan a esta subcomisión los honorables Representantes *Lina María Barrera Rueda y Ángela María Robledo Gómez*.

En sesión del día 10 de mayo de 2011, es aprobada la proposición con que termina el informe de la subcomisión por los honorables Representantes. Por unanimidad.

La Presidencia de la Comisión somete a consideración y aprobación el articulado del Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, que consta de (12) doce artículos, se aprobó votar en bloque por unanimidad, con votación positiva.

Posteriormente se somete a consideración el título de la iniciativa el cual fue aprobado de la siguiente ma-

nera, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones*, con votación positiva de los honorables Representantes. Igualmente la Presidenta pregunta a los honorables Representantes si quieren que este proyecto de ley tenga segundo debate y contestan afirmativamente siendo designada como ponente para segundo debate la honorable Representante *Yolanda Duque Naranjo*. La Secretaria deja constancia que este proyecto de ley fue votado por la mayoría que la ley establece.

La relación completa de la aprobación en primer debate del Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones* consta en el Acta número 16 del (10-05-2011) diez de mayo de 2011 de la Sesión Ordinaria del Segundo Periodo de la Legislatura 2010-2011.

La Presidenta,

Diela Liliana Benavides Solarte.

La Vicepresidenta,

Alba Luz Pinilla Pedraza.

El Secretario General Comisión Séptima,

Rigo Armando Rosero Alvear.

COMISIÓN SÉPTIMA CONSTITUCIONAL
PERMANENTE DE LA HONORABLE
CÁMARA DE REPRESENTANTES

A los (10) diez días del mes de mayo del año 2011, en la presente fecha fue aprobado el Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, *por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones* con sus doce (12) artículos.

La Presidenta,

Liliana Benavides Solarte.

La Vicepresidenta,

Alba Luz Pinilla Pedraza.

El Secretario General Comisión Séptima,

Rigo Armando Rosero Alvear.